

Knjižnična vzgoja ob igri »soba pobega« – UDK in decimalna števila



Library Education during an “Escape Room”
Game – UDC and Decimal Numbers



Katja Brezovnik

Izvleček

Igra je otrokova primarna oblika učenja. Med mnogimi vrstami iger je za starejše učence najprimernejša igra s pravili oz. navodili. Tako vrsto igre smo uporabili tudi pri izvedbi knjižnične vzgoje, ko smo utrjevali znanje o organizaciji šolske knjižnice in s tem povezanih UDK-števila v povezavi z matematiko v 6. razredu in o utrjevanju decimalnih števil. Povezava med decimalnimi in UDK-števili: decimalno število natančneje definira velikost števila, z UDK-števili podrobneje definiramo vsebino, ki jo obravnava knjiga.

UDK 027.8:025.45UDC

Ključne besede:

knjižnično informacijsko znanje, UDK, decimalna števila, soba pobega

Keywords:

library and information knowledge, UDC, decimal numbers, escape room

Abstract

Play is a child's primary form of learning. Among the many types of games, those most suitable for older pupils are games with rules or instructions. This type of game was used during a library education lesson, when we consolidated the pupils' knowledge of how the school library is organized and of the related UDC numbers in connection with 6th grade mathematics and the consolidation of decimal numbers. The association between decimal and UDC numbers: a decimal number more precisely defines the size of the number, while UDC numbers more thoroughly define the contents of the book.



KNJIŽNICA – PROSTOR USTVARJALNEGA DIALOGA

Knjižnica je bila nekdanj umirjen prostor, kjer učenci listajo in berejo knjige, pišejo domače naloge in pripravljajo seminarske naloge.

Vse bolj pa postaja knjižnica tudi prostor druženja, kjer se učenci ob knjigah pogovarjajo o temah, ki jih zanimajo. V knjižnici so shranjene tudi družabne igre, ki jih učenci igrajo v prostem času. Tako je šolska knjižnica postala prostor, v katerem ni več mrtve tišine, temveč je celo zaželen ustvarjalni pogovor.

Kot knjižničarka neprenehoma razmišljam o tem, kako knjižno gradivo in organizacijo šolske knjižnice približati učencem. Tako sem spoznala, da je šolska knjižnica prostor, ki ponuja mnoge možnosti za inovativne pristope k spoznavanju knjižnega in knjižničnega gradiva na zabaven način ob sočasnem utrjevanju snovi pri posameznih učnih predmetih.

Zelo blizu mi je učenje skozi igro, zato takšen način uporabim večkrat.

OTROKOVA IGRA – NAČIN UČENJA

V Slovarju slovenskega knjižnega jezika je igra označena kot otroška dejavnost, navadno skupinska, za razvedrilo in zabavo. Igra predstavlja razgibano dejavnost, ki jo je včasih težko definirati, pa vendar lahko otroško igro razvrstimo v skupine.

Različni psihologi in pedagogi igro definirajo različno.

Sara Smilansky (1968, v: Marjanovič Umek in Kavčič, 2006) otroško igro razvrsti v štiri skupine, ki predstavljajo različne razvojne ravni igre:

- **funkcijska igra**, kjer gre za ponavljajoče se gibe, kot so npr. skakanje, nalaganje, podiranje, rokovanje s predmeti ipd.;
- **konstrukcijska igra**, kjer otrok uporablja predmete, kot so kocke in različni materiali, kot je plastelin, da z njimi nekaj naredi, sestavi;
- **dramska igra**, pri kateri se otrok postavlja v različne vloge;

- **igre s pravili**, kjer je najpomembnejše, da otrok sprejme pravila in jih pri sami igri tudi upošteva.

Igra oz. načini igranja se v času razvoja otroka spreminjajo. Singer (1994, v: Marjanovič Umek in Kavčič, 2006) predstavlja tri ravni igre:

V obdobju od rojstva do drugega leta gre predvsem za **imitacijo** (refleksi, ponavljanje zvokov in gibov ter senzorna, ritualna igra in enostavno pretvarjanje).

Na drugi ravni se otrok v starostnem obdobju do petega leta predvsem posveti **simbolni igri**, kot je npr. pretvarjanje.

Tretja raven igre pa začne prevladati po sedmem letu in vključuje predvsem **igro s pravili oz. navodili**, kjer so v ospredju tekmovalnost in pravila.

Učenci v šoli največkrat sledijo igri s pravili, ki jih morajo upoštevati, in tudi soba pobega, ki jo bom predstavila, je igra, pri kateri sledijo določenim pravilom, da pridejo do zelenega rezultata.

IGRA SOBA POBEGA

Soba pobega (angl. Escape room) je igra, v kateri se mora skupina ljudi rešiti iz zaprte sobe s pomočjo ugank, namigov in drugih pripomočkov. Navadno je čas za »pobeg« omejen.

Soba pobega je odlična aktivnost, pri kateri je pomembno sodelovanje in povezovanje vseh udeležencev, vsi pa morajo uporabiti svoje sposobnosti logičnega sklepanja.

Sobe pobega obstajajo že nekaj let, v zadnjem času pa so vse bolj zanimive tudi za uporabo v šolskem prostoru, kjer lahko na zabaven način ponovimo ali utrdimo znanje.

Pri pripravi sobe pobega najprej razmislimo, kaj želimo z njo doseči oz. katerim ciljem sledimo. Glede na cilje izberemo tematiko in vsebino, šele nato se lotimo priprave samih nalog.

Naloge so lahko različne. Najbolje je, če so naloge povezane z isto temo. Tema je lahko vsebina leposlovnih knjig, ki so jo prebrali, lahko je del biologije ali zgodovine oz. poljubnega predmeta.

Soba pobega je odlična aktivnost, pri kateri je pomembno sodelovanje in povezovanje vseh udeležencev, vsi pa morajo uporabiti svoje sposobnosti logičnega sklepanja.

IZVEDBA SOBE POBEGA PRI DELU V ŠOLSKE KNJIŽNICE

Vsako leto imamo bralno noč, na kateri lahko sodelujejo le otroci 4. razreda, ki so prebrali točno določeno knjigo. Za ilustracijo bom navedla nekaj primerov nalog, ki sem jih uporabila na takih bralnih nočeh, ko smo za sobe pobega uporabili knjige Martina Widmarka (Kavarniška skrivnost, Skrivnostna mumija itd.) in knjige Nataše Konc Lorenzutti (Enajstnik, Nisem smrklja itd.).

Premešaj črke in poišči prave besede (Kavarniška skrivnost).

1. Lovro in Maja sta za svojo detektivsko agencijo kupila nov _____ (ATARPTOFOA).
 2. Lovro takoj vzame v roko fotoaparata. Na obrazu policijskega inšpektorja je zagledal nekaj, kar bi rad _____ (ILAKSL).
 3. V kavarni so prodali vse biskvite, torte in cimetove kolačke, zato je bilo ob tretjem ropu v blagajni polno _____ (NEDAJRA).
- V prvi dobljeni besedi poišči **zadnjo** črko, v drugi dobljeni besedi poišči **tretjo** črko ter v zadnji dobljeni besedi poišči **peto** črko.
- Iz teh treh črk sestavi številko. _____

Slika 1: Poišči prave besede

V kvadratke vpiši vse odvečne ali manjkajoče črke. Rešitev sporočila predstavlja številko.

- Maja potegene Lovra za seboj. Sprehoita se po hotelu, kjer so luči že ugasnjene.
- Na koncu prideta do direktorjeve sobe. Povsod je čista tišina. Maja prime za kljuko in ugotovi, da vraa niso zaklenjena.
- Prikradeta se v sobo, Maja pa stopi do pisalne mize, kjer stoji direktorjev računalnik.
- Vklopi ga in računalnik se z žvižgom prižge. Kliksne na ikono za svetovni splet.

--	--	--	--	--	--

Slika 2: Poišči odvečne črke

Pri teh nalogah gre za to, da učenci, ko nalogo rešijo, dobijo število, ki je zapisano z besedo, in to število predstavlja število na ključavnici, ki odklepa prostor ali kako škatlo, kjer so naslednje naloge oz. namigi.

Navodila so lahko zelo konkretna, lahko pa podamo tudi nalogo brez navodila in morajo učenci sami ugotoviti, kako jo rešiti. Odvisno tudi, za katero starost učencev gre in za kakšen tip naloge.

Spodaj je primer takšne naloge, ko morajo učenci ugotoviti, da pobarvane črke dajo število.

Naša _ _ _ _ (šaih) včasih kar poka. (Kadar si gremo na živce).

Moji sestri pa še vedno sanjarita o _ _ _ _ _ (hiknečjod)!

Rekel sem jima: »Mami in _ _ _ _ (tita), zdaj ne bosta več imela novih otrok!

Naročita _ _ _ _ _ (tiucrs) in njegovi ženi!«

Slika 3: Zberi obarvane črke

Naloge so lahko tudi čisto splošne in so namenjene zabavi.

OSMEROSMERKA

Črke, ki ostanejo neprečrtane, ti dajo številko: _____

V	I	T	K	E	T	E	D
O	L	A	D	E	L	G	O
M	U	M	I	J	A	S	T
O	S	N	A	T	S	R	P
E	Z	L	A	T	A	R	E
D	E	M	A	J	A	M	S
T	A	T	N	A	J	S	T
S	V	E	T	I	L	K	A

DETEKTIV
OGLEDALO
MUMIJA
SVETILKA

TAT
PES
PRSTAN
MAJA
ZLATAR

Slika 4: Poišči besede

Reši skrivno sporočilo.

᠘ ᠨ ᠪ ᠨ ᠳ ᠳ ᠒ ᠳ ᠒

᠒ ᠨ ᠨ ᠒ ᠨ ᠪ ᠳ

ᠪ ᠒ ᠒ ᠒ ᠨ ᠨ ᠒ ᠨ

ᠪ ᠪ ᠨ ᠒ ᠨ ᠨ ᠪ ᠪ

ᠪ ᠪ ᠳ ᠒ ᠒ ᠒ .

ᠨ	ᠪ	᠒	ᠳ	ᠳ	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒	᠒
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X

Slika 5: Reši skrivno sporočilo



Podrobneje se z UDK razvrstitvijo učenci seznanijo v 6. razredu, ko pri uvodni uri spoznajo univerzalni klasifikacijski sistem (UDK) v knjižnici, se seznanijo z gradivom, ki je razvrščeno po tem sistemu, iščejo gradivo, se učijo s pomočjo UDK-vrstilca locirati gradivo ter kje v knjigi ga najdejo.

Pri tej nalogi gre za to, da te skrivno sporočilo vodi do mesta, kjer se skriva naslednji namig.

Ko so naloge izbrane, je treba postaviti koncept celotne sobe pobega.

Učence se v prostor »zaklene« s posebno ključavnico, ti pa morajo najti rešitev za odklenitev ključavnice, da se lahko »rešijo« iz prostora.

Sama soba pobega lahko poteka na različne načine:

1. Naloge so razrezane na manjše delčke in ti delčki so skriti po prostoru. Učenci morajo delčke poiskati, sestaviti naloge in jih rešiti.
2. Na začetku damo namig ali uganko na vidno mesto in ta nas popelje do naslednjega namiga in tako naprej vse do rešitve oz. do kode.
3. Soba pobega lahko poteka mešano: nekaj iskanja nalog, nekaj namigov, ki nas popeljejo naprej.

Za izvedbo same sobe pobega potrebujemo tudi najrazličnejše pripomočke.

Ključavnice najrazličnejših oblik, lahko so to številske, lahko pa za odklepanje potrebujemo tudi pravilno zaporedje črk.



Slika 6: Različne vrste ključavnic



Slika 7: Baloni za navodila

Uporabimo lahko tudi balone, v katere skrijemo namige. Učenci jih morajo počiti, da dobijo navodilo za nadaljnje delo.

POVEZAVA MATEMATIKE IN KNJŽNIČNE VZGOJE

IDEJA SOBE POBEGA

Soba pobega, s katero bi povezali znanje o postavitvi knjižnega gradiva v knjižnici z matematiko, je nastajala kar nekaj časa, saj so povezave med matematiko in knjižnično vzgojo na prvi pogled zelo rahle. Šele po podrobnejšem analiziranju obeh predmetov sem ugotovila, da sta predmeta še kako lahko povezana.

Z učiteljico, ki uči matematiko v 6. razredu, sva določili, kaj je matematični cilj sobe pobega. V najinem primeru je bila to ponovitev seštevanja in odštevanja decimalnih števil do 1000 ter ustrezno zaokroževanje le-teh.

Osnovni cilj, ki sem ga želela uresničiti, pa je povezan s šolsko knjižnico in razvrstitvami strokovnih knjig v njej.

Želela sem, da bi v sobi pobega uporabili tudi znanje o UDK-postavitvi strokovnih knjig v šolski knjižnici, ki ga učenci začnejo spoznavati že v 5. razredu.

Podrobneje se z UDK razvrstitvijo učenci seznanijo v 6. razredu, ko pri uvodni uri spoznajo univerzalni klasifikacijski sistem (UDK) v knjižnici, se seznanijo z gradivom, ki je razvrščeno po tem sistemu, iščejo gradivo, se učijo s pomočjo UDK-vrstilca locirati gradivo ter kje v knjigi ga najdejo. Vse to so operativni cilji knjižničnih informacijskih znanj za 6. razred (Sušec, Žumer, 2005).

Vsebina sobe pobega so bila decimalna števila in UDK-razvrstitev.

Tako kot decimalka podrobneje določi vrednost števila, tudi UDK za vsako piko zoži pojem vsebine knjige.

Ko je bila vsebina določena, je sledila priprava nalog. Naloge morajo biti zanimive, nevsakdanje, da učence pritegnejo k reševanju. Naloge bom podrobneje predstavila pri opisu poteka sobe pobega.

IZVEDBA SOBE POBEGA UDK IN DECIMALNA ŠTEVILA

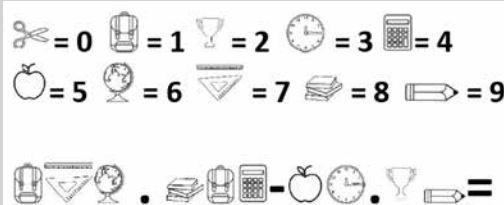
Ko so učenci prišli v šolsko knjižnico, smo najprej ponovili pravila obnašanja v šolski knjižnici in se pogovorili o igri soba pobega ter o ciljih naše igre: to je ponovitev UDK-razvrstitve knjig in značilnost decimalnih števil.

Na tleh so učenci hitro opazili barvne balone, v katerih so se skrivale črke in števila. Na balonih je bilo napisano POČI ME! Balonov je bilo toliko, kot je bilo učencev, da je vsak lahko počil svoj balon. Učenci so oblikovali skupine na podlagi vsebine v balonu.

V balonih so bile namreč črke in številke različnih barv. Ko so premetali črke in števila iste barve, so dobili UDK-razvrstitev, npr. 159.9 PSIHLOGIJA. Ko so dobili vse 4 rešitve, smo skupaj ugotovili, da jih naslednji namig čaka na policah s temi označbami. **Ob tem sem jih opozorila, da pika v UDK-razvrstitvi ne**

pomeni isto kot vejica v decimalnem številu. Pri reševanju nalog uporabijo prvih 5–6 števil, pika pa se spremeni v vejico in za naše naloge postane decimalna vejica.

Na policah s strokovnimi knjigami so se za knjigami skrivale 4 škatlice, ki so bile zaklenjene na različne načine. Da so odprli škatle, so morali rešiti naloge na njih.



Slika 8: Primer naloge na zaklenjeni škatli

Učenci so nato v 4 skupinah reševali naloge, ki so jih našli v škatlah.

1. NALOGA

GD.KQ – CH.YT = .
 BN.UE + JX.PF = .
 AB.MX + DL.RY = .

Rešitev: .

V knjižnici poišči knjigo Astrid Lindgren z naslovom *Pika Nogavička*. Knjigo boš našel na policah, označenih z modro barvo pod črko L.

V knjigi poišči UDK številko, jo zaokroži na 2 decimalki in od tega števila odštej zgornjo rešitev.

Rešitev : .



Slika 9: Prva naloga

2. NALOGA:



Poišči knjigo **Ščepec preventiv**, ki se nahaja na **oranžni polici pod številom 159.9**. V knjigi poišči UDK število in ga zaokroži na 1 decimalko.



Poišči knjigo z naslovom **Pošta na slovenskih tleh**, ki jo najdeš na **sivi polici s številko 65**. V knjigi poišči UDK število.



Poišči knjigo avtorja **Miha Mateja** z naslovom **Babica v supergah**, ki jo najdeš na **modrih policah pod črko M**. V njej poišči UDK število.

Od največjega števila odštej drugi dve števili.

Rešitev:

KONČNA REŠITEV:

Od rešitve druge naloge odštej rešitev prve naloge in število zaokroži na eno decimalko.

O) 43,06

N) 42,25

T) 44,01

Slika 10: Druga naloga



Sliki 12 in 13: Učenci pri reševanju nalog

Če je skupina pravilno rešila vse naloge, je dobila eno črko, ki je bila del gesla iz 4 črk za odklenitev sobe.

Ko so torej vse štiri skupine rešile svoje naloge, so dobile geslo in tako lahko odklenile knjižnico.

Pri tem je pomembno timsko delo med učenci posameznih skupin in celotnega oddelka.

SKLEP

Soba pobega je odlična dejavnost, pri kateri presekamo vsakodnevno rutino reševanja

nalog pri pouku oz. jo nadgradimo, da je učencem bolj zanimiva. Učenci niti ne opazijo, da utrjujejo že pridobljeno znanje, saj jih sama igra kar vleče od naloge do naloge. Seveda pa je treba zelo domisliti vse naloge, zato je priprava dolgotrajna, včasih moraš kako napako odpraviti kar med samo izvedbo. Zelo pomembno je tudi sodelovanje s predmetnim učiteljem, saj se morajo knjižni oz. knjižnični cilji natančno prekrivati s cilji predmeta. ●

Viri

Bregant, T. (2011). Igra – zgolj nenujna dejavnost ali kaj drugega?. *Proteus*. 74 (3), 117–121.

Makše, T. (2019). *Zabavna matematika v „sobi pobega“: magistrsko delo*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Marjanovič Umek, L., Kavčič, T. (2006). Otroška igra. V: L. Marjanovič Umek in M. Zupančič (ur.), *Psihologija otroške igre: Od rojstva do vsto-*

pa v šolo (str. 41–59). Ljubljana: Znanstvenoraziskovalni inštitut Filozofske fakultete.

Soba pobega. Wikipedija prosta enciklopedija (zadnja sprememba 26. 7. 2021). Pridobljeno 15. 2. 2022 s spletne strani: https://sl.wikipedia.org/wiki/Soba_pobega.

Sušec, Z., Žumer, F. (2005). *Knjižnična informacijska znanja: program osnovnošolskega izobraževanja*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport: Zavod RS za šolstvo.



KATJA BREZOVNIK, univ. dipl. um. zgod., zaposlena na Osnovni šoli Vransko – Tabor
Naslov: Osnovna šola Vransko – Tabor, Vransko 23, 3305 Vransko
E-naslov: katja.brezovnik@guest.arnes.si